

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAOS PRINT ON
DEMAND MELALUI DROPSHIP MENGGUNAKAN
PENDEKATAN WORK SISTEM FRAMEWORK (WSF)
(STUDI KASUS : PERUSAHAAN KARYAQU)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Ridwan Saputra Utama
nrp. 15.304.0088



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
DESEMBER 2019**

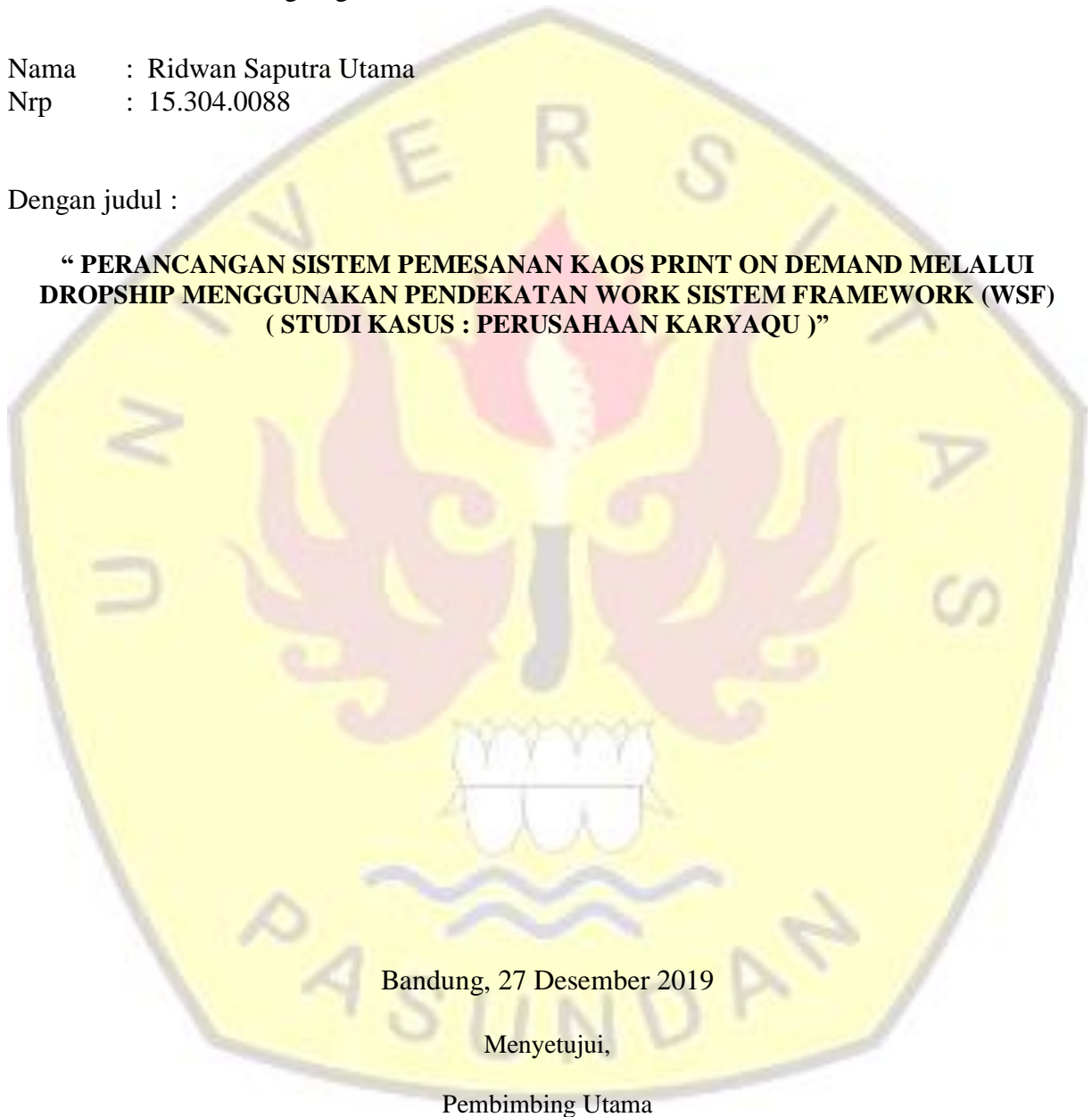
**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari Jum'at dan tanggal 27 Desember 2019 sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Ridwan Saputra Utama
Nrp : 15.304.0088

Dengan judul :

**“ PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAOS PRINT ON DEMAND MELALUI
DROPSHIP MENGGUNAKAN PENDEKATAN WORK SISTEM FRAMEWORK (WSF)
(STUDI KASUS : PERUSAHAAN KARYAQU)”**



Bandung, 27 Desember 2019

Menyetujui,

Pembimbing Utama

(Dr. Ir. Leony Lidya, M.T)

ABSTRAK

Pemesanan Kaos dropship jasa print on demand merupakan proses dari semua kegiatan yang dilakukan. Dalam kegiatan Pemesanan, jika terjadi suatu kesalahan dalam Pemesanan nya contohnya seperti salah dalam kategori warna, jenis dan lain-lainnya. Tentu akan mempengaruhi jalannya kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan, oleh karena itu perlu dibangun sebuah sistem.

Work Sistem Framework digunakan saat proses menganalisis untuk memberikan gambaran sistem yang sedang dipelajari. Analisis work system framework dimulai dari menentukan konsumen, produk atau layanan, proses dan kegiatan, partisipan, informasi dan teknologi. Sehingga dapat menemukan kemudahan dalam Pemesanan seperti menentukan kategori warna dan jenisnya .

Hasil dari tugas akhir ini adalah sebuah perangkat lunak berbasis website Pemesanan kaos dropship print on demand serta prototype yang menyediakan layanan seperti perangkat lunak mampu mengelola dropshipper, pesanan barang, pembayaran barang serta logout.

Kata kunci : Pemesanan kaos dropship Print On Demand, WSF(Work sistem framework), Perangkat Lunak, Web.



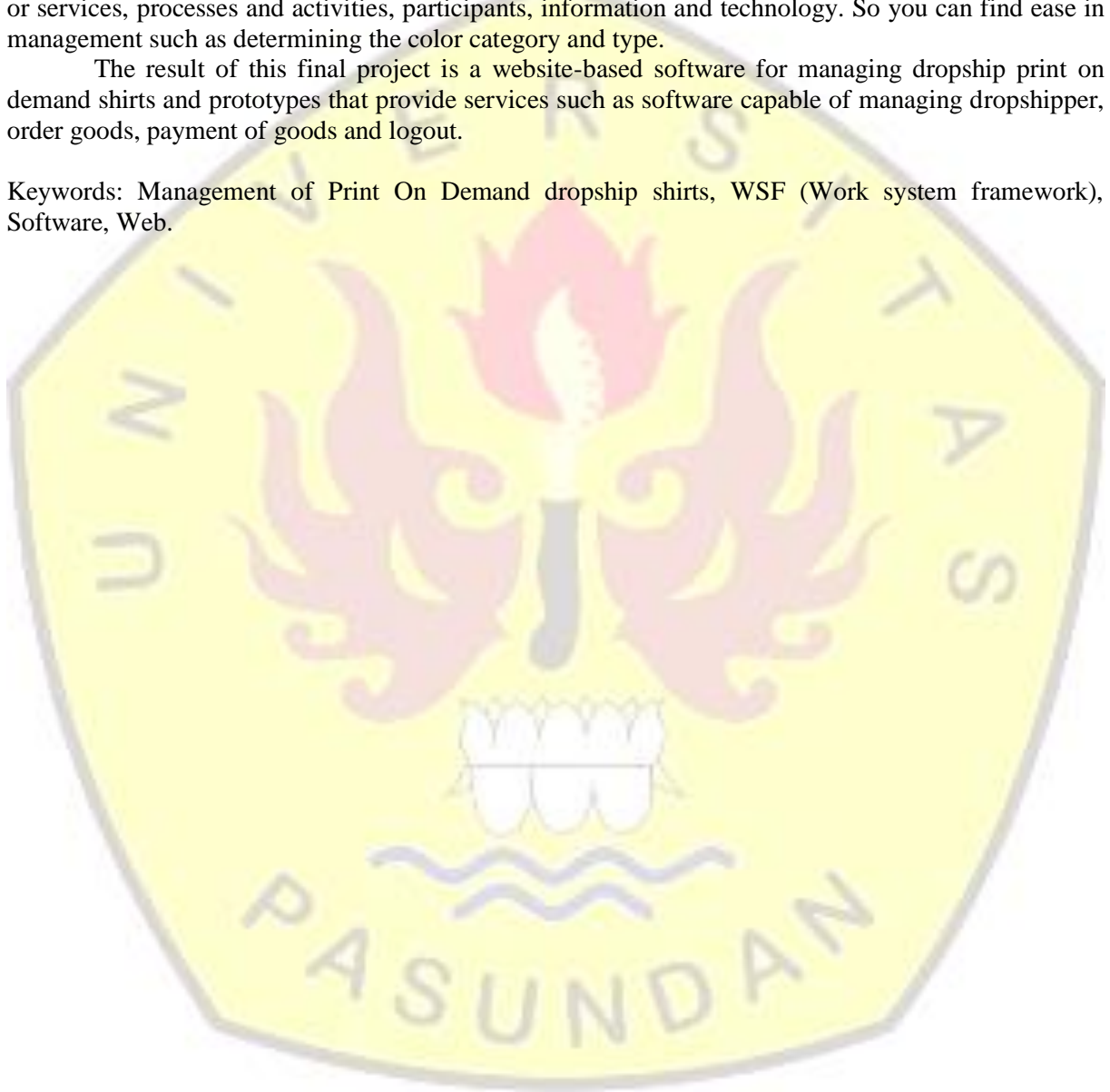
ABSTRACT

Management of print on demand dropship T-shirts is a process of all activities carried out. In management activities, if there is an error in its management, for example, such as wrong in the category of color, type and others. Of course it will affect the course of the activities to be carried out, therefore a system needs to be built.

Work System Framework is used during the analysis process to provide an overview of the system being studied. Work system analysis framework starts from determining consumers, products or services, processes and activities, participants, information and technology. So you can find ease in management such as determining the color category and type.

The result of this final project is a website-based software for managing dropship print on demand shirts and prototypes that provide services such as software capable of managing dropshipper, order goods, payment of goods and logout.

Keywords: Management of Print On Demand dropship shirts, WSF (Work system framework), Software, Web.



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR ISTILAH.....	ix
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang Tugas Akhir	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-3
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-3
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-3
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-4
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-5
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENULIS TERDAHULU	2-1
2.1 Teori Yang Digunakan	2-1
2.1.1 Sistem.....	2-1
2.2 Manajemen	2-2
2.2.1 Proses Manajemen.....	2-2
2.3 Definisi Dropship	2-3
2.4 Definisi Dropshipper	2-3
2.5 Definisi Jasa	2-3
2.5.1 Karakteristik Jasa	2-3
2.6 Print On Demand	2-4
2.7 Definisi Web.....	2-4
2.7.1 Fungsi Web	2-4
2.8 Work Sistem Framework	2-5
2.8.1 Sistem Kerja (Work Sistem) dan Sistem Informasi	2-5
2.8.2 Elemen-elemen Work Sistem Framework	2-6
2.8.3 Work Sistem Principles	2-8
2.9 Uml (Unified Model Language)	2-9

2.9.1 Pengertian UML (Unified Model Language)	2-9
2.9.2 Diagram-diagram UML (Unified Model Language).....	2-9
2.10 Definisi E-Commerce	2-12
2.10.1 Komponen Dalam E-Commerce.....	2-12
2.10.2 Jenis-Jenis E-Commerce.....	2-13
2.11 Model Proses Pembangunan Perangkat Lunak	2-14
2.12 Penelitian Terdahulu	2-15
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Kerangka Penyelesaian Tugas Akhir	3-1
3.2 Perumusan Masalah	3-2
3.2.1 Analisis Sebab Akibat	3-2
3.2.2 Solusi Masalah	3-4
3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis	3-4
3.4 Gambaran Produk Tugas Akhir	3-4
3.4.2 Skema Analisis Teori	3-5
3.5 Profile Tempat dan Objek Penelitian	3-5
3.5.1 Profile Perusahaan KaryaQu.....	3-6
3.5.2 Nama dan Alamat Organisasi	3-6
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN	4-1
4.1 Print On Demand.....	4-1
4.2 Analisis Sistem yang Berjalan	4-1
4.2.1 Analisis Workflow Current System	4-1
4.3 Analisis Alur Aktifitas.....	4-2
4.4 Analisis Proses Bisnis.....	4-5
4.5 Identifikasi Work System Framework	4-5
4.5.1 Identifikasi Work System Framework pada Current System	4-5
4.6 Analisis Permasalahan Berdasarkan 7 Prinsip <i>Work System Framework</i>	4-8
4.7 Rekomendasi Permasalahan IT/Non-IT.....	4-8
4.8 Analisis Gambaran Umum Sistem yang akan dibangun	4-9
4.9 Analisis Pengguna	4-10
4.10 Analisis Kebutuhan Fungsional	4-10
4.11 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	4-11
4.12 Definisi Diagram Use Case	4-11
4.13 Diagram Use Case Sistem Pemesanan Kaos.....	4-13
4.14. Skenario Use Case Sistem Pemesanan kaos dropship jasa print on demand	4-14
4.14.1 Skenario Use Case Melihat Halaman Karyaqu	4-14
4.14.2 Skenario Use Case Melihat Daftar Kaos.....	4-14

4.14.3 Skenario Use Case Melihat Kontak	4-14
4.14.4 Skenario Use Case Melakukan Daftar	4-15
4.14.5 Skenario Use Case Melakukan Login dropshipper	4-15
4.14.6 Skenario Use Case Melakukan Login Supplier.....	4-15
4.15 Mockup Perangkat Lunak	4-16
4.15.1 Mockup Halaman Utama Web KaryaQu	4-16
4.16 Diagram Sekuen	4-17
4.16.1 Diagram Sekuen Daftar Dropshipper.....	4-17
4.17 Diagram Kelas	4-18
4.17.1 Diagram Kelas Analisis	4-18
4.17.2 Deskripsi Diagram Kelas Analisis	4-19
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN TESTING	5-1
5.1 implementasi perangkat lunak	5-1
5.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	5-1
5.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	5-1
5.2 Implementasi Antar Muka	5-1
5.2.1 Implementasi antar muka halaman Dropshipper.....	5-2
5.2.2 Implementasi antar muka halaman supplier.....	5-2
5.3 Kesulitan Saat Implementasi	5-2
5.4 Pengujian	5-3
5.4.1 Rencana Pengujian	5-3
5.4.2 Fungsional Perangkat Lunak	5-3
5.4.3 Skenario Pengujian.....	5-4
5.4.4 Metode Pengujian.....	5-6
BAB 6 PENUTUP	6-1
6.1 Kesimpulan.....	6-1
6.2 Saran.....	6-1
6.3 Rekomendasi	6-2

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tugas akhir yang dikerjakan. Di dalamnya berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Usaha adalah keterampilan, profesi, dan pekerjaan untuk mencari rizki. Usaha yang menentukan tegaknya hidup manusia, hukumnya fardhu 'ayn. Sementara usaha yang menentukan tegaknya kehidupan bersama, hukumnya fardhu kifāyah. Usaha manusia tidak terbatas oleh ruang dan waktu asalkan tidak melanggar hukum atau norma yang berlaku. Usaha manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya merupakan suatu kewajiban dalam rangka mempertahankan hidupnya. Jual beli merupakan sebuah usaha manusia dalam proses pemenuhan kebutuhan hidup.

Dengan seiring perkembangan zaman serta teknologi informasi yang canggih umat manusia memanfaatkan kemajuan dalam hal tersebut sebagai sarana untuk kegiatan ekonomi seperti jual beli. Jual beli yang dahulu kala hanya dilakukan dengan cara kita bertemu langsung pada penjual yang mempunyai toko atau lapak untuk barang jualannya, sekarang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dengan munculnya berbagai media sosial serta situs jual beli online, manusia tidak hanya memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut sebagai sebuah wadah untuk berinteraksi sosial semata melainkan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hidupnya. [EVI19]

Diantara media sosial yang ada saat ini adalah Facebook, Twitter, BBM, LINE, Whatsapp, Instagram serta situs jual beli online atau bisa di sebut dengan *marketplace* seperti OLX, Bukalapak, FJB Kaskus, Lazada, Zalora, Tokopedia, dll nya. Untuk yang di luar negeri seperti Alibabaexpress, Amazon, Ebay, dan yang lainnya mulai dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan jual beli online. Dalam dunia jual beli online ada beberapa jenis jual beli yang dilakukan oleh mereka yang memanfaatkan sebagai usaha pemenuhan kebutuhan hidupnya.[GIN17]

Berjamurnya pengguna jual beli melalui situs jual beli online dan media sosial tersebut dipengaruhi oleh sistem dan mekanisme yang terbilang mudah dibanding dengan jual beli konvensional. Melalui situs jual beli online serta media sosial, pola belanja di masyarakat khususnya pengguna internet berubah. Pembeli tidak harus mendatangi langsung tempat perbelanjaan, tetapi cukup dengan mengakses situs-situs penyedia jual beli online atau media sosial yang menyediakan berbagai macam kebutuhan konsumen, maka konsumen sudah dapat membeli suatu produk secara online. Lalu untuk melakukan pembayaran, pembeli dapat langsung mentransfer dana ke penjual maupun menggunakan jasa pihak ketiga demi menjamin keamanan dana dan mencegah dari tindakan penipuan. Jual beli online banyak diminati orang dikarenakan jual beli online tidak memerlukan modal

yang besar, dan tidak memerlukan tempat usaha. Yang dibutuhkan seseorang untuk bisa bertransaksi dalam jual beli online hanyalah , sebuah perangkat elektronik yang terkoneksi internet (smatrphone atau komputer) serta barang yang akan diperjualbelikan yang hanya berbentuk gambar dan 3 deskripsi barang-barang tersebut Jenis jual beli online yang saat ini sedang marak dilakukan adalah reseller dan dropshipping. Kedua jual beli ini saat ini sudah banyak ditemukan jika kita membuka situs online shopping.

Dropship merupakan sebuah teknik untuk pemasaran online dimana para pelaku bisnis toko online atau penjual tidak perlu menyimpan stok barang banyak, karena saat mendapatkan orderan dari konsumen maka penjual langsung meneruskan orderan dan detail pengiriman kepada produsen, distributor atau supplier yang sudah mereka gandeng. Dropshipper adalah pilihan profesi penjual yang menyediakan produk tanpa harus menyetok juga tidak direpotkan dengan pelayanan terhadap konsumen (packaging dan pengiriman barang). Sistem dropship memudahkan para pemula maupun pelaku bisnis toko online untuk mendatangkan keuntungan yang cukup besar setiap bulannya. Tidak perlu diherankan lagi jika sekarang ini jumlah dropshiper toko online mengalami peningkatan yang cukup tinggi khususnya di Indonesia.

Print On Demand merupakan salah satu format media primer yang sulit dicari penggantinya selama lebih dari 500 tahun. Printing bahkan dianggap sebagai salah satu kebutuhan primer manusia (Watkins, 2012). Seiring dengan berjalannya waktu, printing menjadi sebuah industri yang mempunyai trend permintaan global yang meningkat. Dari tahun ke tahun, semakin banyak dijumpai produsen printing komersial di berbagai belahan dunia tidak terkecuali di Indonesia. Ditengah krisis finansial yang melanda Eropa dan melambatnya pertumbuhan ekonomi Amerika Serikat, industri printing di Asia khususnya di Indonesia justru mengalami pertumbuhan yang pesat. [OBR10]

Hal ini sebenarnya sangat mudah untuk memilih dengan cara melihat tujuan bisnis. dengan kata lain yang lebih jelasnya bahwa membutuhkan sebuah website yang akan mudah di akses di berbagai perangkat portable yang dimiliki masyarakat publik. namun apabila menginginkan nilai yang lebih cepat dan target sasaran yang langsung tepat pada target konsumen maka akan lebih baik menggunakan website aplikasi yang lebih tepat. jika memungkinkan bisa menggunakan atau membuat website. namun pada dasarnya jika anda ingin benar-benar meningkatkan brand dan ingin mendapatkan target konsumen dengan tetap anda tidak bisa dengan menggunakan website.

E - Commerce merupakan suatu pendekatan e-bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk digitalisasi. Tujuan dari e-commerce adalah untuk memudahkan para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi dengan mudah dan cepat. Kemudahan lainnya yang diberikan dari e-commerce yaitu pembisnis tidak diharuskan mempunyai toko atau lapak untuk berdagang sehingga banyak masyarakat yang mencoba berbisnis e-commerce. [PEA08]

Berdasarkan dengan permasalahan tersebut, perlu dibangun sebuah sistem untuk bisa memasarkan produk pada perusahaan KaryaQu tersebut. Sistem ini dapat memasarkan produk yang

ada di KaryaQu ke beberapa jejaring sosial. Sehingga akan banyak orang yang tahu dan bisa menggunakan produk tersebut.

Salah satu toko online yang menerima sistem jual beli secara dropship yakni karyaqu.com toko online ini merupakan dropshipper yang sudah berdiri pada bulan oktober 2018 dan telah memiliki banyak pelaku dropship berpusat di kota Bandung. Toko online karyaqu bergerak dalam jual beli online untuk pakaian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun sistem Pemesanan Kaos melalui sistem penjualan dropship yang memenuhi kebutuhan pengguna ?
2. Bagaimana menerapkan *work sistem framework* pada perancangan system Pemesanan Kaos dengan sistem penjualan dropship ini ?
3. Bagaimana menerapkan rancangan sistem pada prototype yang di perlukan sesuai requirement ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan tugas akhir sebagai berikut :

1. Mempelajari konsep sistem Pemesanan serta memafaatkannya dalam menganalisis dan merancang sistem Pemesanan kaos melalui sistem penjualan dropship
2. Memahami pendekatan *work sistem framework* dan menerapkannya dalam menganalisis sistem yang akan dibangun.
3. Merancang system Pemesanan kaos melalui sistem penjualan dropship yang dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen.
4. Membuat Prototype model pelayanan pada perusahaan karyaqu.

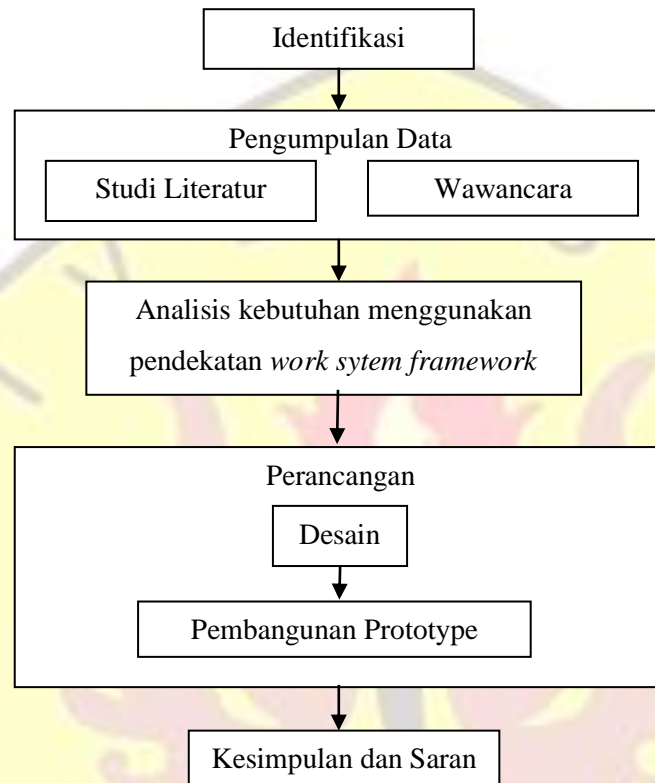
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah sistem Pemesanan Kaos Dropship print on demand di perusahaan karyaqu.
2. Penelitian mencakup Pemesanan dropship, pemesanan kaos serta Pemesanan komplain.
3. Metodologi analisis yang akan digunakan dalam Perancangan Sistem Pemesanan Kaos Print On Demand di Perusahaan KaryaQu adalah pendekatan *Work Sistem Framework*.
4. Perancangan sistem dengan UML (*Unified Model Language*).
5. Pembangunan perangkat lunak menggunakan model proses evolusioner (*prototyping model*).

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi merupakan kerangka dasar dari tahapan penyelesaian tugas akhir. Metodologi penulisan pada tugas akhir ini mencakup semua kegiatan yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah atau melakukan proses analisa terhadap permasalahan tugas akhir. Berikut ini merupakan metodologi tugas akhir, dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Penjelasan mengenai gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1. Identifikasi Masalah

Merupakan tahapan untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan topik tugas akhir.

2. Pengumpulan Data

Merupakan hal pertama yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah dan hal pertama yang dilakukan dalam menganalisis sistem, Ada beberapa teknik pengumpulan data diantaranya :

a. Studi Literatur

Kegiatan untuk mengumpulkan informasi dan mempelajari materi serta sumber-sumber data yang berhubungan dengan *work sistem framework*, serta materi atau sumber-sumber lain yang terkait dengan tugas akhir ini.

b. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan komunikasi dengan narasumber mengenai sistem informasi Pemesanan Kaos Dropship Jasa Print On Demand yang sedang digunakan atau sedang berjalan.

3. Analisis

Kegiatan analisis merupakan kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagaimana yang bagus dan yang tidak bagus, dan mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru dengan menggunakan pendekatan *work sistem framework*.

4. Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat beberapa cara pembangunan sistem seperti :

a. Desain

Desain atau perancangan dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengkonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target maupun penggunaan sumber data yang akan digunakan dalam pembangunan sistem.

b. Pembangunan Prototype

Pada tahap ini yaitu pembangunan *prototype* perangkat lunak berdasarkan kebutuhan fungsional yang didapat dan berdasarkan model yang telah dibuat.

5. Kesimpulan dan Saran

Membuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem dalam Perancangan System Pemesanan Kaos Dropship Jasa Print On Demand Berbasis Web menggunakan pendekatan *work sistem framework*.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan laporan tugas akhir dibagi atas lima bab, masing-masing bab dibagi atas subbab dengan maksud agar laporan tugas akhir dapat lebih terperinci dan akan mempermudah di dalam pemahaman masing-masing bab.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai pandangan awal persoalan yang terjadi didalam penulisan laporan tugas akhir, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah yang ada berdasarkan latar belakang, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Bab ini menjelaskan definisi-definisi dan konsep-konsep tentang Pemesanan, *work sistem framework*, *prototype*. Serta penjelasan tentang sistem Pemesanan kaos dropship yang menjadi referensi dalam pengerjaan tugas akhir pembangunan sistem Pemesanan kaos dropship di Perusahaan KaryaQu dengan menggunakan pendekatan *work sistem framework* dan dibangun menggunakan *prototyping* model.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai Rancangan penelitian, Skema Analisis, analisis kebutuhan sistem serta rancangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan sistem selanjutnya.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN TESTING

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap implementasi pembangunan prototype mengenai perancangan sistem Pemesanan kaos dropship jasa print on demand berbasis web pada perusahaan KaryaQu menggunakan pendekatan *work sistem framework* yang dihasilkan dari hasil analisis dan desain pada bab sebelumnya dan pemaparan proses pengujian menggunakan teknik *black box testing*.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dari produk yang dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian daftar pustaka berisi mengenai literature atau sumber-sumber yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi hal-hal yang bersifat khusus sebagai kelengkapan dokumentasi yang diperlukan dalam menyusun laporan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [AHN18] Ahmad, L. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. Banda Aceh: Lembaga Komunitas Informasi Teknologi Aceh.
- [ALT02] Alter, S. (2002). *Information Systems The Foundation of E-Business Fourth edition*. Prentice Hall Upper Saddle River.
- [EVI19] Evi. (2019.) Pengembangan model sistem informasi e-commerce business to customer toko parcel menggunakan pendekatan work sistem framework (studi kasus : toko indoparsel). Bandung: Universitas Pasundan.
- [FLC14] Fian, T. (2014). *Print On Demand Service in Indonesia*. Jakarta: POD kreasi.
- [GIN17] Ginting, P. I. (2017). *Perancangan Sistem Penjualan Berbasis electronic commerce (e-commerce) Business To Customer (Studi Kasus:Penjualan Pakaian)*. Bandung: Univesitas Pasundan.
- [HEN17] Hendar. (2017). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Laboratorium Menggunakan Pendekatan Work Sistem Framework Dan Menerapkan Pendekatan User Centered Design*. Bandung: Universitas Pasundan.
- [KMD19] Kresna, S. (2019). *Bisnis POD*. Jakarta : indocipta.
- [KOT09] Kotler, P. d. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- [NUG09] Nugroho, A. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [OBR10] Osborne, David. Ted Gaebler. 2010. *Print On Demand Dropshipper*. Jakarta: Pustaka Binaman.
- [OJA10] O'Brien, J. A. (2010). *" Introduction To Information Systems Fifteenth Edition"*. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- [PEA08] Pearson, M. L. (2008). *E-Commerce : Business, Technology, adn Society*. George: NewJersey:PrenticeHall, Inc
- [PYN01] Pion. (2001). *Performance Management (Alih Bahasa : Dharma & Irawan)*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [WHI00] Whiteley, D. (2000). *E-Commerce*. McGraw-Hill.
- [WIG18] Wiguna, S. (2018). *Pembangunan Perangkat Lunak Pemesanan Hasil Belajar Siswa Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Work Sistem Framework (WSF)*. Bandung: Universitas Pasundan.
- [YMA18] Yotler, Philip dan A.B Susanto. 2018. *Manajemen Pemasaran di Indonesia*, Jakarta : Salemba Empat.
- [YUR17] Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.